

Y seréis como Dios: La construcción de divinidades ludoficcionales en el contexto transhumanista

*Ye shall be as gods, knowing good and evil:
Building ludofictional deities in the trashumanist
context*

Samuel Gil Soldevilla

*Personal Investigador en el Departamento Ciencias de la Comunicación de la
Facultad de Ciencias Humanas y Sociales
(Universitat Jaume I de Castellón)*

Aarón Rodríguez Serrano

*Personal Investigador Contratado Doctor
(Universitat Jaume I de Castellón)*

Fecha de recepción: 26 de octubre de 2016

Fecha de revisión: 19 de diciembre de 2016

Para citar este artículo: Gil Soldevilla, S. y Rodríguez Serrano, A. (2017):
Y seréis como Dios: La construcción de divinidades ludoficcionales en el
contexto transhumanista, *Icono 14*, volumen 15 (1), pp. 211-234. doi:
10.7195/ri14.v15i1.1028

Resumen

El presente artículo explora la construcción de divinidades en los videojuegos y sus implicaciones narrativas a partir de una reflexión sobre la evolución tecnológica, el reenchantamiento mítico y el transhumanismo. Tras una revisión teórica sobre dichos conceptos, la investigación se basa en una metodología cualitativa mediante el análisis textual, utilizando en primer lugar una clasificación de género basado en un modelo semántico-pragmático de clasificación de elementos ludoficcionales, para posteriormente analizar dos ejemplos representativos de los denominados God Games: Populous (Bullfrog, 1989) y Cities: Skylines (Colossal Order, 2015). Por un lado, dicho análisis pone de manifiesto una cristalización de los ideales y tensiones transhumanistas. Por otro lado, cada juego genera una teología propia, limitada por el propio diseño diegético, que va en dos direcciones: un videojugador empoderado bajo propuestas de corte militar y politeísta, o la generación de escenarios de tipo económico basados en estrategias de higienismo y control social.

Palabras clave: Videojuegos - God Games - Populus - Cities Skylines - Narrativas ludoficcionales - Mitología digital

Abstract

This article explores the construction of divinities in video games and its narratives implications from a reflection on the technological evolution, the mythical reenchantment and transhumanism. After a theoretical review of these concepts, the research is based on a qualitative methodology through textual analysis, using first a gender classification based on a semantic-pragmatic classification of ludofictional elements in order to analyse two representative examples the so-called God-Games: Populous (Bullfrog, 1989) and Cities: Skylines (Colossal Order, 2015). On the one hand, this analysis shows a crystallization of the ideals and transhumanists tensions. On the other hand, each game generates a theology itself limited by the diegetic own design that goes in two directions: a gamer empowered under military and polytheists proposals, or generating scenarios of economic type based on sanitised and social control strategies.

Key Words: Videogames - God Games - Populus - Cities Skylines - Ludofictional Narratives - Digital Mythology

1. Introducción

La tecnología ha modificado la forma de entender y representar la realidad, produciendo una nueva concepción de lo humano que debe reajustarse constantemente. El proceso de modernización, el éxito industrial, la confianza en el progreso científico-técnico y la irrupción de diversos discursos ideológicos y sociales nos obligan a reinterpretar el mundo.

El despliegue de los medios tecnológicos posibilita, además de empoderar al “self” y darle (al menos aparentemente) “el dominio sobre el destino” (Martin, 1969: 30), un nuevo horizonte para la humanidad “como *convertidores* emplazados entre nuestra vida y la realidad”, alterando el entendimiento directo e indirecto de las cosas (Verdú, 2003: 119). Autores como Jean Baudrillard (1978) o Daniel J. Boorstin (1992) usarán el término *hiperrealidad* para referirse a este síntoma de una cultura en la que la satisfacción y la felicidad se encuentran a través de la simulación e imitación de lo real, más que a través de la realidad misma. Los *paraísos tecnológicos* serán las fuentes madre de lo que Umberto Eco vino a llamar “la falsedad auténtica” (Eco, 1986).

A partir del desplazamiento y descentralización de la cosmovisión judeocristiana se entendió que occidente caminaba hacia el “desencantamiento del mundo” (Weber, 1948: 139) una vez la razón y los medios técnicos sustituyesen a la magia como instrumento de dominio y redujesen a la religión a un residuo premoderno (León, 2001: 63). Sin embargo, este desencantamiento debe ser reinterpretado ante la realidad contemporánea. Por el contrario, asistimos a la producción de formas modernas de sacralidad subjetivas con un carácter de *trascendencia inmanente*.

Más allá de los “Nuevos Movimientos Religiosos” (NMR) o de las teorías post-seculares (Habermas, 2009; Taylor, 2014), el intento de erradicación del “mito religioso” tiene como consecuencia la mitificación de los propios instrumentos de desmitificación, convertidos ahora en religiones seculares de substitución (Lenoir, 2003) o religiones implícitas: “los videoclips, la publicidad, los juegos informáticos, las diversas formas de “ciberespacio” lo muestran de sobra; entramos, de nuevo, en el tiempo del mito” (Maffesoli, 2001: 16).

Esta “industria trascendente” (Gil Soldevilla, Palao Errando, & Marzal Felici, 2014: 66) se desarrolla en el tiempo presente de los “pequeños dioses” y de los tótemes polifacéticos (Maffesoli, 2001: 183), de las “pequeñas trascendencias” (Mardones, 1996: 104), del “politeísmo cultural” y las “micromitologías” heterogéneas (Carretero, 2003: 95).

Nuestro trabajo parte de este contexto para tomar como objeto principal aquellos videojuegos que se presentan como herramientas para innovar e imaginar condiciones futuras en las que los videojugadores están tecnológica, digital y narrativamente empoderados, capacitados para crear y reproducir relatos míticos, llegando finalmente a adquirir el rol de dios –los llamados *God Games*–.

2. Metodología

El presente estudio considerará a los *God Games* como textos producidos a medio camino entre las referencias a sistemas mitológicos y religiosos principalmente occidentales por una parte, y al uso de las tecnologías y la difusión de experiencias propias de un marco postmoderno por otra. Para alumbrar su funcionamiento, se procederá en primer lugar a una clarificación del marco teórico e historiográfico que revisará la literatura referente a los *God Games* y a los problemas de la religiosidad contemporánea, con especial atención a los postulados transhumanistas y utópico-tecnológicos. En un segundo lugar, propondremos un análisis textual que se dividirá en tres tiempos. En el primero de ellos, analizaremos los problemas narratológicos de los *God Games* utilizando una primera clasificación del género basado en el modelo semántico-pragmático propuesto por Antonio José Planells (2015b) sobre los estudios previos de Óscar Pérez Latorre (2012). Posteriormente, tomaremos dos ejemplos concretos –*Populous* (Bullfrog, 1989) y *Cities: Skylines* (Colossal Order, 2015)– sobre los que aplicaremos la clasificación de elementos ludoficcionales propuesta por Planells en la obra citada para clarificar su funcionamiento ludológico. Finalmente, veremos cómo los datos extraídos se relacionan con los problemas centrales posthumanistas planteados en el presente monográfico.

3. Desarrollo

3.1. Epistemología, mitología y representaciones transmediales

Las relaciones entre videojuegos y mitología siguen constituyendo una de las asignaturas pendientes dentro de los llamados *Game Studies*. Quizá una primera explicación a esta carencia viene dada por las reservas que la comunidad de teóricos adscritos a la corriente ludológica, especialmente a partir de los trabajos de Aarseth (2001) y Juul (2001) mostró ante la posible hibridación con otras herramientas derivadas de la teoría literaria, y muy especialmente, del estructuralismo relacionado con el estudio de los mitos y los cuentos. Si bien encontramos honrosas excepciones (Fairclough & Cunningham, 2004), todavía está por hacer una conexión rigurosa entre la manera en la que las nuevas tecnologías responden a los cambios epistemológicos –y, en general, a aquellas variantes del existir del sujeto relacionadas con su lugar en el mundo tras la ontología existencial heideggereana (2009)– y la manera en la que los videojuegos, además de simular diferentes mundos virtuales, los visten narratológicamente con el sabor del mito.

De ahí que nuestro análisis utilice los *God games* como punto de partida privilegiado para pensar estas nuevas transformaciones y su impacto. En primer lugar, los videojuegos se plantean como sistemas narratológicos frágiles –pensemos, por ejemplo, en la lógica casi abstracta de *Tetris* (Alekséi Pàjitnov, 1985). Se plantean como textos abiertos (Eco, 1992), no necesariamente lineales, mucho más cercanos a la forma de experimentar la escritura de las llamadas textualidades digitales (López-Varela Azcárate, 2014) que a la literatura convencional. Como es sabido (Rodríguez Serrano, 2010), esta suerte de (des)estructuración del relato emerge precisamente en un periodo histórico en el que el progreso tecnológico de la propia civilización occidental parece haber sido capaz de desprenderse del mito. Siguiendo las profecías heideggereanas a propósito de la *techné* y de la manera en la que acabará por dominar los procesos de comunicación (Heidegger, 1995, 2001), los videojuegos se pueden considerar una cristalización casi perfecta del desencantamiento del mundo.

Los *God games* recuperan de alguna manera las herramientas estructurales básicas de la antropología religiosa y las convierten en elementos parametrizables capaces de medir el éxito o el fracaso del jugador. Dimensiones estrictamente humanas como la creencia, la esperanza o la angustia se desplazan hasta adquirir un valor cuantitativo.

Se trata, sin duda, de una notable modificación de orden epistemológico, en íntima oposición con el concepto de *Metis*, impecablemente desarrollado por la profesora López-Varela en el artículo introductorio del presente número de *Icono14*. En efecto, los *God Games* no pueden hacerse cargo de ese saber oscuro, cambiante, inesperado, anterior a la clasificación aristotélica de los saberes. Es cierto que usan parámetros directamente vinculados con el estatuto del mito más allá de las variables icónicas o incluso narratológicas, pero, en la inmensa mayoría de los juegos analizados, su funcionamiento interno está directamente vinculado con la *techné* en su acepción más pragmática. Después de todo, los *God Games* funcionan en esencia gracias a la curva de aprendizaje del videojugador, necesitando de la movilización concreta de unos saberes cuantificables y verificables que permitan su aplicación sistemática sobre un universo previo.

Se trata, por lo tanto, de un objeto de estudio paradójico, suspendido entre diferentes niveles temporales: el tiempo del mito, el tiempo concreto del videojugador y, por supuesto, el tiempo diegético, simulado. Así, pretendemos demostrar cómo sus operadores textuales principales están mucho más cerca de los planteamientos de lo divino relacionados con la ciber-espiritualidad y las sensibilidades *New Age* que con un auténtico deseo de servir como textos míticos, esto es, en cierta medida, sagrados.

3.2. Transhumanismo, realidad virtual y ciber-espiritualidad

La corriente transhumanista vendría a representar una especie de sacralización de las nuevas tecnologías y ciencias emergentes a través de las cuales, tal y como apunta Dorian Zanbergen, se expresa la creencia de que será posible superar, bajo un marco ético, ilustrado y humanista, las fuerzas materiales corruptas de la vida diaria, trayendo una nueva era en la que convertirse “en más que humanos” (Naam, 2005).

En estas narrativas la tecnología es consagrada como un ámbito primordial y trascendental de la existencia humana y post-humana (Aupers & Houtman, 2010: 184), entendiendo al transhumanismo también como un proyecto filosófico y religioso (Hefner, 2009). Dichos relatos no tienen fe en las capacidades biológicas del ser humano por sí mismas, las cuales están limitadas y corrompidas, sino que insisten en la idea de que las nuevas tecnologías disponibles serán capaces de mejorar la condición humana (Hughes, 2004) y corregir los defectos biológicos, conduciéndonos a una especie de estado de perfección en la que se generarán experiencias y estados de conciencia superiores. En esta forma de entender la realidad, atributos de la ideología *New Age* y el potencial tecnológico se refuerzan mutuamente de manera que se produce una total integración entre el ser humano y su tecnología (Aupers & Houtman, 2010).

Además de este movimiento intelectual y cultural que toma fuerza en el siglo XXI, nos encontramos con que a mediados del siglo XX aparecen las primeras visiones sobre tecnología informática que apostaban por promesas utópicas (Turner, 2006) en las que tanto diseñadores como usuarios demostraban su ansia de encontrar una versión moderna de “espacio sagrado” (Wertheim, 1999: 21) donde se mezclaban ciencia ficción, robótica y realidad virtual.

Stef Aupers explora, en base a estudios y discusiones empíricas, la “afinidad electiva” -*elective affinity*- (Aupers & Houtman, 2010) entre la magia y la tecnología. Sus entrevistas con los denominados “*technopagans*” ponen de manifiesto que las herramientas tecnológicas cada vez se hacen más pequeñas, inmateriales e intangibles, mientras que su horizonte y entorno se expande a modo de segunda naturaleza compleja y autónoma (Aupers & Houtman, 2010). En palabras del científico y escritor Arthur C. Clarke (1973: 21), siguiendo su formulación de la tercera ley del avance científico: “toda tecnología lo suficientemente avanzada es indistinguible de la magia”. La tecnología está ligada al misterio de su complejidad, donde los programadores vendrían a ser como magos, poseedores de un conocimiento arcano inaccesible a la mayoría. La Red sería, siguiendo a la socióloga Sherry Turkle, una nueva metáfora de Dios que crece fuera del control humano y tiene un espacio diferente como mundo en sí mismo (Lyon, 2000: 66).

Por su parte Kurzweil (1999, 2005) trata de proporcionar una explicación científica sobre la posibilidad de que un día las mentes humanas puedan ser copiadas y reproducidas en entornos de realidad virtual, donde cada ser humano se convertiría en una entidad de software inmortal. En palabras de Robert M. Geraci: “en lugar de esperar una vida futura religiosa tradicional para adquirir tal trascendencia, ellos pueden iniciar sesión en sus ordenadores” (Geraci, 2012: 736). Esta fe en la tecnología está ligada a ciertas posturas sostenidas por algunos neurocientíficos que, en una versión de antropocentrismo extremo y búsqueda de la inmortalidad, aseguran que en un futuro a medio plazo seremos capaces de mantener nuestras mentes funcionando incluso tras la muerte en un espacio virtual o en algún tipo de simulación, confiriendo al ser humano la autoridad y la capacidad de auto-mejora, auto-trascendencia y auto-redención (cf. las aproximaciones al concepto de “noosfera” tanto en Vladímir Vernadski como en Pierre Teilhard de Chardin). Toda esta serie de propuestas transhumanistas y nuevas narrativas digitales no son sino (re) actualizaciones de promesas mesiánicas y escatológicas disfrazadas con ropajes tecnológicos y futuristas que no esconden su propósito de permitir al ser humano alcanzar la trascendencia en un nuevo mundo.

3.3. Videojuegos, mundos posibles y nuevos dioses

Los videojuegos poseen una íntima relación con los nuevos discursos transhumanistas, tecnológicos y ciber-espirituales a través de los cuales se empodera al ser humano y concretamente al videojugador. Siguiendo a Geraci, “los transhumanistas desean construir un nuevo mundo, y muchos esperan que los videojuegos vayan a hacer ese trabajo” (Geraci, 2012: 752).

Desde los *cultural studies* sentimos la responsabilidad de no ignorar la dimensión y capacidad trascendente de los videojuegos, con el objetivo de seguir profundizando en su estudio a partir de otros trabajos que han analizado las intersecciones entre religión y mundo virtuales (Plate, 2010; Detweiler, 2010; Burger & Boret, 2012; Bainbridge, 2013; Campbell & Grieve, 2014). ¿Pueden ser los videojuegos artefactos y expresiones de nuevos mitos tecnológicos?

Nos centraremos en los videojuegos y los mundos virtuales por tres razones fundamentales:

- La explosión tecnológica y las posibilidades futuras que plantean –en especial relación con la ciber-mitología y narrativas mediáticas–, así como por su relevancia como producto cultural de masas.
- Al igual que los libros y las películas iluminaron la construcción de nuevos mundos narrativos en el siglo XX, los juegos digitales lo hacen en el siglo XXI.
- Los videojuegos proporcionan la última y más convincente búsqueda de la trascendencia tecnológica a través de los ordenadores.

Los videojuegos y los mundos que posibilitan construyen y promueven una cultura transhumanista. De hecho, podríamos decir que casi cada mundo virtual es, por definición, una oportunidad para trascender nuestros límites biológicos (Geraci, 2012). En este sentido, encontramos al menos tres razones a considerar:

1. Los videojuegos proveen *un espacio deseable*. En una encuesta a los jugadores de *EverQuest*, Edward Castronova encontró que el 22% preferirían vivir en el mundo ficcional si fuese posible (2007). En relación al espacio y su relación trascendente, Rachel Wagner ha analizado *in extenso* la forma en la que los videojuegos evocan lo *otherworldly* y animan a escapar de la realidad mundana de la misma manera que lo hacen los rituales religiosos (2012).
2. Los videojuegos son *lugares de reforma*, donde llegamos a ser más de lo que somos y en donde se nos ofrecen oportunidades de obtener poderes y alcanzar nuevos estados del ser (Geraci, 2012: 741). Aunque no podemos inventarnos de nuevo, al menos lo intentamos en el videojuego como una forma de negar el mundo real y crear un mundo posible –un opio ontológico–.
3. Los videojuegos *empoderan a los jugadores* y proporcionan un escenario en el cual el crecimiento transhumanista se hace posible. “Las demandas de la divinidad, la inmortalidad y el futuro transhumanista envuelven al jugador” (Geraci, 2012: 740).

Nuestro estudio gira, en concreto, alrededor de los llamados *God Games* –aquellos juegos que ofrecen “una oportunidad para gobernar una sociedad, un planeta o una galaxia” (Geraci, 2012b: 103)–, ya que encontramos en ellos una cristalización precisa de los ideales transhumanistas traducidos en opciones de diseño lúdico. Constituido como un subgénero propio dentro de los simuladores, los *God Games* toman casi siempre como base dos posibilidades paralelas: la idea de dotar al videojugador de poderes escatológicos –modificación de parámetros terrenales a voluntad, poder de decisión sobre la vida, la muerte y el destino de criaturas inferiores– que van más allá de los límites físicos humanos y, en un segundo movimiento, la generación de escenarios existenciales basados en una profusa ingeniería socio-económica.

3.4. Análisis de casos de estudio

3.4.1 El videojugador como Dios: cuestiones narratológicas previas

Antes de proceder a los análisis concretos de caso, merece la pena señalar una distinción previa. En primer lugar, como anunciamos en el apartado metodológico, debemos desbrozar el modelo semántico-pragmático de los *God Games* siguiendo la metodología de Antonio José Planells, con su división entre *Game Design*, *Play* y *Gameplay*.

- a. *Game Design*: Los *God Games* parten como experiencias diseñadas por sujetos humanos. En este primer campo se trazan los límites sobre las posibilidades del usuario, así como el funcionamiento de las herramientas de interacción, coherencia e integridad (González Sánchez, 2011). El concepto de *límite* en la experiencia de lo divino plantea la primera quiebra con respecto a la construcción de la divinidad premoderna, generando así un doblez en el punto de vista: de un lado se encontraría el *meganarrador* del videojuego –esto es, la figura total que controla el relato, los flujos del mundo, sus acontecimientos...– y de otro el *videojugador* –que pese a ocupar una hipotética instancia todopoderosa está, en realidad, limitado–. La paradoja recoge a la perfección el concepto de *Libertad dirigida* teorizado por Víctor Navarro (2016): sólo se nos permite aceptar la identidad divina (aparentemente todopoderosa) si, a cambio, son aceptados los límites mismo del mundo ludoficcional.

- b. *Play*: En referencia a los aspectos pragmáticos de la pura actividad de juego, volvemos a encontrarnos un segundo doblez a la hora de pensar en la hipotética compatibilidad entre juegos *online* con la propia filosofía de los *God Games*. Como veremos, desde su nacimiento los *God Games* se han construido en torno a sistemas míticos politeístas. Esto explica la facilidad con la que propuestas como *Godus* (22 cans, 2013) han incorporado mecánicas de interacción cooperativa o enfrentada.
- c. *Gameplay*: La complejidad de las diferentes capas semánticas y ontológico-virtuales que componen el universo del juego es, sin duda, el objetivo principal que acometerá nuestro análisis en el siguiente epígrafe. El *gameplay* es el engarce en el que las diferentes posibilidades del *ludus* –niveles principales y secundarios, rasgos de los personajes, tramas y subtramas– se encarnan para configurar lo que, desde una perspectiva semiótica, podríamos denominar la experiencia textual narrativa (García García, 2006).

A estos tres niveles creemos necesario incorporar en nuestro caso concreto un cuarto campo de reflexión que, relacionándose con los tres anteriores, los atraviesa: la cuestión de la presencia explícita del videojugador como instancia divina. Como veremos en los siguientes apartados, se tratará de una cuestión clave para entender la manera en la que se encaran o se niegan los planteamientos posthumanistas.

Al hablar de *God Games* no resulta claro si nos referimos únicamente a aquellos productos que hacen referencia a la transformación lúdica del videojugador en una instancia religiosa o si, como señalan Wiemker y Wysocki (2014: 211), podemos ampliar la definición a todo juego que cumpla las siguientes características:

- a. El jugador controla a una tribu (o a una sociedad) que está necesitada de dirección y protección.
- b. El punto de vista del jugador está diseñado en torno a una perspectiva aérea.
- c. El jugador tiene poderes para manipular, controlar e influir sobre el diseño del escenario.

Sin embargo, la clasificación dista mucho de ser tan sencilla. Dentro de estos márgenes podríamos incorporar ejemplos tan diferentes como *Dungeon keeper* (Bullfrog Productions, 1997) *Los Sims* (Maxis, 2000), *Civilization V* (Firaxis Games, 2010) o *Trópico 5* (Haemimont Games, 2014). Del mismo modo, excluiríamos simuladores con una intensa carga humanística y de profunda potencia ética como *Theme Hospital* (Bullfrog Productions, 1997) –a no ser que entendamos que por “diseño del escenario” nos referimos a la colocación de radiadores, extintores o quirófanos–.

Desde una perspectiva estrictamente ludológica, parece evidente que todos los juegos citados comparten una serie de rasgos comunes: la gestión progresiva de una serie de recursos mediante acciones de investigación, almacenaje, inversión y explotación, para afianzar el equilibrio en el que se desarrolla el mundo virtual. Sin embargo, desde una perspectiva estrictamente narratológica, los diferentes juegos mencionados plantearían contradictorias y complejas cuestiones sobre la divinidad. *Dungeon Keeper* propondría una teología negativa apoyada sobre una metafísica del mal; *Los Sims* plantearían a una suerte de dios neoliberal que premia los éxitos económicos y sociales de sus criaturas; *Civilization V* se apoya en una suerte de espíritu hegeliano o incluso de dialéctica histórica extrema; *Trópico 5* apoya una bufonesca e irónica teocracia política fundamentada en la corrupción; y por último, *Theme Hospital* apuesta por una figura entre la tecnocracia bien entendida y la gestión científico-social responsable.

Como hemos podido comprobar, el principal problema de los *God Games* es tanto metafísico como narratológico: la imposibilidad de definir con claridad qué es Dios –de conceptualizarlo, de convertirlo en un filosofema para poder “jugar con él”– acaba exigiendo que cada juego concreto genere una teología propia, limitada por el propio diseño diegético.

Esta dificultad, sin embargo, no debe impedirnos generar al menos una división particular que tendrá gran importancia en los análisis posteriores: la posición narrativa (implícita o explícita) en la que el videojugador es colocado por el propio videojuego modifica, a su vez, la manera en la que el propio juego narrativiza la gestión de recursos y el atravesamiento de la experiencia

narrativa. Dicho con más claridad: cuando el videojugador es nombrado como Dios de manera explícita –en *Godus* o en *Black and White* (Lionhead, 2001)–, se pone en sus manos un objetivo eminentemente emancipador, trascendental. Por el contrario, cuando el jugador es simplemente una instancia anónima, un «*ego virtual* sin identidad» (Rodríguez Serrano, 2006) –como en *Sim City* (Maxis, 1989) o en el ya citado *Civilization*–, la gestión de los recursos transcurre desde una lógica narrativa heredada directamente de la modernidad que encontraría su cénit en el idealismo del *Zeitgeist* hegeliano. En las conclusiones del presente artículo ofreceremos una tabla sintética del modelo semántico-pragmático propuesto.

3.4.2 Los mundos ludoficcionales en un God Game

Como señalábamos anteriormente, hemos decidido partir de la metodología de análisis de mundos posibles propuesta por Antonio J. Planells, que además cuenta con dos ejemplos ya publicados muy cercanos a nuestra problemática: *Civilization V* (Planells, 2013: 60-63) y *Trópico 4* (Planells, 2015a). Por nuestra parte, y siendo coherentes con la clasificación anterior, hemos decidido optar por dos juegos que aúnen el mayor número de rasgos posibles de cada gran categoría: *Populous* en su versión primigenia para los *God Games* en sentido estricto (esto es, en los que la identificación entre Dios y el videojugador es explícita) y *Cities: Skylines* (Colossal Order, 2015) en la segunda categoría.

3.4.2.1 Mundo ludoficcional en Populous

El primer dato que llama la atención del analista al confrontarse a *Populous* es, sin duda, el número desmesurado de mundos posibles que encierra en su interior: alrededor de 500 niveles de categoría Mundo posible necesario –deben ser transitados para alcanzar el objetivo definitivo– frente a la práctica total ausencia de Mundos narrativos (cinemáticas) y Mundos posibles secundarios. La creación de la divinidad sucede, por tanto, de manera lineal y con parámetros de dificultad progresiva que se encarnan tanto en la complejidad del terreno como en las fuerzas enemigas. Veamos, muy someramente, cómo funcionan estos mundos posibles necesarios en *Populous*:

Estructura de cualquier mundo posible necesario	
Existentes	Particularidades ficcionales: 501 deidades enfrentadas (500 rivales + 1 perteneciente al jugador).
	Espacio: Mapa simbólico en el que se mezcla un libro gigante con los propios terrenos del juego.
	Otros: Creyentes y enemigos.
Eventos	Acciones: Habilidades divinas: Modificar el terreno, crear terremotos o inundaciones, invertir el <i>maná</i> o sustancia divina... Habilidades humanas: Construir, demoler, conquistar, rendir culto, reproducirse...
	Estados de juego: Rivalidad, violencia.
Punto de partida	Inicio del mundo posible marcado por el diseño del juego (recursos iniciales ya marcados y no modificables).
Objetivos	Conseguir ser la única deidad que reina en la tierra.
Conflicto	De índole militar. No hay lugar para la concordia ni la diplomacia.
Balance	Se permite el acceso al siguiente mundo posible únicamente mediante el exterminio sistemático de todos los rivales.

Tabla 1: Diseño ludoficcional de *Populous* (Fuente: Elaboración propia).

Lo primero que llama la atención al analizar los niveles de la tabla es que tanto el objetivo como el conflicto se mueven en parámetros de supervivencia y enfrentamiento. La cantidad de creyentes, así como sus logros, se convierten en *herramientas* que permiten avanzar hacia un fin necesariamente individualista: reinar como la única deidad posible en el universo. Al contrario de lo señalado en las religiones monoteístas, los pueblos “elegidos” no tienen ningún rasgo definitorio concreto ni hay ningún tipo de discurso textual en torno a dicha elección: son simples generadores de recursos. De igual manera, es necesario señalar que toda actividad económica está orientada a la expansión bélica.

Lo segundo que merece la pena señalar está situado al propio nivel del interfaz del juego, en el nivel de los *existentes*. Pese a que la lógica de triunfo sea necesariamente finalista y pragmática, el juego se niega a abandonar las raíces míticas en su configuración textual.

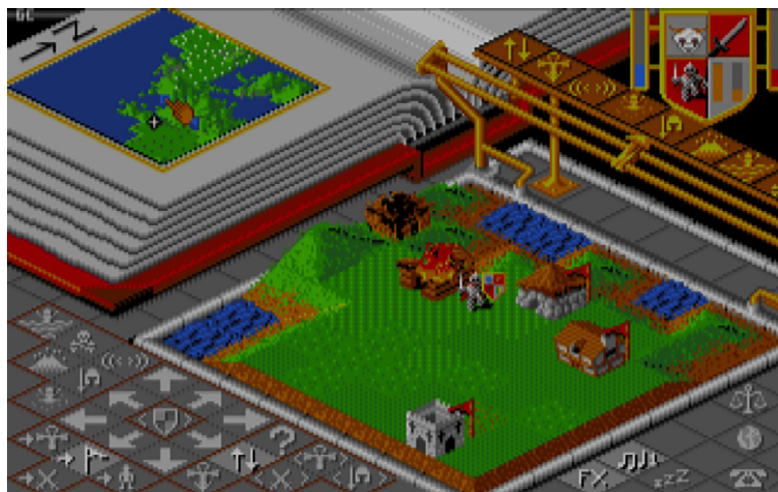


Figura 1: Pantalla de Populous (Fuente: juego original)

Como se puede apreciar (Fig. 01), el propio juego está insertado en un contexto visual que remite a la idea misma del *libro sagrado*, esto es, del *logocentrismo* religioso que remite tanto a la tradición hermenéutica seminal como a la naturaleza cristiana del Mesías como *Logos* encarnado. Dicho de otra manera: el videojugador no sólo es capaz de descifrar la palabra divina, sino que yendo mucho más lejos, es capaz de generarla al escribir directamente sobre ese libro total que se abre ante sus ojos. La idea del libro como mundo que se escribe gracias a la voluntad divina traduce de manera incompleta pero certera el salto establecido entre la justificación eminentemente teológica del mundo primigenia, su posterior reconversión en una posible lectura de lo real racionalista o empirista, y por último, la actividad netamente militar como fundamentación de la existencia propia de las civilizaciones seculares contemporáneas.

Veamos ahora cómo funciona este mismo sistema en un simulador que no incluye elementos religiosos de manera explícita.

3.4.2.2 Mundo ludoficcional en Cities: Skylines

Cities: Skylines se trata de la versión contemporánea de aquellos simuladores urbanos inaugurados por la saga *Sim City*. En contraposición con *Populous*, aquí el mensaje mitológico se ha dejado al margen y se invita al jugador a que se centre en un complejo programa de desarrollo socioeconómico que incorpora explícitamente elementos de ingeniería social.

Tomando como referente el modo de un único jugador, *Cities: Skylines* está compuesto por un único mundo posible limitado espacialmente pero infinito temporalmente. El jugador comienza con un espacio de 2x2 kilómetros para edificar su ciudad, que puede desarrollar hasta un total de 10x10 kilómetros, o en el caso de algunos modificadores, llegar incluso a ocupar la superficie global tal y cómo existe en los mapas actuales (incluyendo continentes, ríos, archipiélagos, etc.)

El tiempo, sin embargo, queda aislado y se convierte en una variable autónoma del juego. Al contrario de lo que ocurría en *Civilization V*, todos los avances tecnológicos históricos se encuentran disponibles desde el comienzo del juego y la ciencia y sus desarrollo permanecen estancados y estables. Veamos el desarrollo de los elementos *ludoficcionales*:

Cities: Skylines – Estructura de cualquier mundo posible necesario	
Existentes	Particularidades ficcionales: 1 único jugador.
	Espacio: Extensión mínima de 2x2 kilómetros asumible al globo entero.
	Otros: Ciudadanos (nativos e inmigrantes) en nuestra ciudad.
Eventos	Acciones: Habilidades humanas: Diseñar barrios residenciales, comerciales y productivos, redes de transporte, instalaciones de agua, energía, sanidad, educación... Gestionar los impuestos, modificar políticas de ahorro y gasto.
	Estados de juego: Expansión económica y geográfica.

Cities: Skylines – Estructura de cualquier mundo posible necesario	
Punto de partida	Inicio del mundo posible marcado por el diseño del juego (recursos iniciales ya marcados y no modificables).
Objetivos	Conseguir un millón de habitantes que convivan felices en una ciudad sostenible económicamente.
Conflicto	Económicos (falta de recursos) y sociales (habitabilidad).
Balance	Se permite el acceso a los recursos consiguiendo un mayor número de ciudadanos que paguen sus impuestos.

Tabla 2: *Diseño ludoficcional de Cities: Skyline (Fuente: Elaboración propia).*

Llama poderosamente la atención que los elementos relacionados con la violencia inherente a la naturaleza de lo sagrado (Bataille, 2007) hayan sido sustituidos por una lógica higienista basada en la idea pura de progreso. Al contrario de lo que ocurría en los *Sim City*, el universo de *Cities* ha sido depurado de catástrofes naturales, terremotos o atentados terroristas, acercándose mucho más a las utopías urbanísticas modernas y transhumanistas (Arenas, 2011).

En esta ocasión, la felicidad de los habitantes se convierte en un elemento cuantitativo, una suerte de parámetro mediable y absolutamente homogéneo para todos los “habitantes” de la ciudad: todos se mostrarán contentos –esto es, productivos–, si tienen un nivel *medio* de educación, acceso a los centros de salud, agua potable y energía doméstica. Si se alteran estos parámetros –por ejemplo, si conseguimos ciudadanos con un nivel académico desmesurado– el equilibrio mismo del sistema se pondrá en peligro y las zonas industriales o el sector servicios de nuestro universo se desplomarán completamente.

Veamos ahora la configuración del *interfaz* del juego.



Figura 2: Pantalla de *Cities: Skylines* (Fuente: juego original).

Si bien se mantiene la perspectiva con forma de ojo de Dios, en esta ocasión se han eliminado las referencias bíblicas y, en su lugar, tenemos una mirada que remite mucho más a la actual iconografía del *drone* (Crogan, 2011), con su control escrutador de la actividad cotidiana y sus evidentes resonancias sociopolíticas. Al igual que en *Populous* la mirada religiosa justificaba la expansión militar, ahora es la mirada total tecnológica la que justifica la expansión económica.

4. Conclusiones

El ejercicio analítico propuesto demuestra que el universo de los *God Games* está participando de manera activa en las tensiones inherentes al pensamiento trans-humanista, las cuales más allá de las promesas liberadoras demuestran también un futuro incierto no libre de resistencias o amenazas de control cuantitativo de lo humano, además de sus propias fricciones entre las orientaciones materialistas y del dualismo antropológico.

En primer lugar, tras realizar la pertinente clasificación teórica, hemos generado una clasificación según el modelo semántico-pragmático que queda sintetizado en la siguiente tabla:

Game Design	Gameplay	Play
Objetivo: Gestión de recursos para conseguir el equilibrio de un sistema lúdico.	Creación de mundos posibles y diseño ontológico del juego.	Un único jugador (sistema teológico monoteísta) frente a varios jugadores (sistema politeísta arcaico).
IDENTIDAD TEOLÓGICA DEL VIDEOJUGADOR		
Identificación explícita entre jugador y Dios	Narrativas divinas positivas (emancipación, trascendencia): <i>Evolution: The game of Intelligent Life (Crossover, 1997)</i>	
	Narrativas divinas basadas en la rivalidad (exterminio de los creyentes rivales): <i>Populous (Bullfrog, 1989)</i> , <i>Godus</i> y <i>Black and White</i> .	
Identificación no explícita entre jugador y Dios	Narrativas basadas en la idea hegeliana de progreso: <i>Civilization</i>	
	Narrativas basadas en la idea del mal como motor de la evolución del hombre: <i>Dungeon Keeper</i>	
	Narrativas basadas en la idea del progreso neoliberal: <i>Los Sims</i> , <i>Sim city</i> .	

Tabla 3: Propuesta de clasificación narratológica de los God Games (Fuente: Elaboración propia).

En segundo lugar, hemos demostrado cómo aquellos juegos que se apoyan explícitamente en la recuperación de una figura divina como elemento ludoficcional acaban desembocando en propuestas de corte militar que apuntan a una innegable nostalgia por un estado politeísta. De otro, cómo aquellas propuestas de corte aparentemente más secular están, en realidad, proponiendo mecánicas de configuración de sociedades e individuos tras las que se esconde un innegable interés por resucitar estrategias de higienismo y control social. En la configuración concreta de universos lúdicos e interfaces, la diferencia entre politeísmo y monoteísmo se nos antoja radical, ya que no sólo abre la puerta a posibles modos multijugador, sino que además es utilizada indiscriminadamente como una “excusa narratológica” sin ahondar en las consecuencias teológicas y epistemológicas que entraña. Dicho con mayor simplicidad: en un mundo en el que conviven, interactúan y se enfrentan diferentes dioses, el videojuego se niega a participar implícitamente en los debates sobre la fundamentación, el origen y el desarrollo cosmogónico de conceptos como justicia, verdad, esperanza...

Resulta paradójico, en un mundo cada vez más consciente de los retos globales y de la importancia de la integración de las diferencias que componen la ciudadanía, que las dos grandes respuestas ofrecidas por los *God Games* pasen directamente por el exterminio o por la unificación masiva del carácter. Al reducir lo humano a una serie de variables cuantificables que se manejan como datos numéricos dentro de los cálculos de éxito y fracaso de los mundos virtuales –experiencias como la felicidad, la creencia, la ansiedad o la soledad–, en realidad se está procediendo a una forma de dilución fenomenológica de lo humano en una suerte de parámetros operables que giran únicamente en torno a la variante de la expansión económica. Esto demuestra la incapacidad de los *God Games* de hacer justicia al estatuto epistemológico del *Metis*, al utilizar precisamente aquellos recursos experienciales como elementos objetivables. Al hacerlo, convierte a los mismos en parámetros ludoficcionales y, por lo tanto, fuerza al videojugador a tomar una actitud pragmática hacia ellos.

Así pues, podemos concluir que el uso de elementos de sabor mitológico (ejemplificados con precisión en el libro sobre el que extermina el videojugador de *Populous*) son resucitados no tanto en nombre de un hipotético programa emancipador transhumanista basado en la liberación de los cuerpos, las conductas y la aceptación de las diferencias, sino antes bien, en nombre de la justificación de las políticas militares y económicas de las potencias hegemónicas. Resulta imposible, viendo ambos resultados, no recordar las irónicas palabras del filósofo José Luis Pardo (2007) cuando señaló que la antigua esfera de la divinidad se había trocado en el reinado de los «dioses de la guerra y del comercio».

References

- Aarseth, E. (2001). Computer Game Studies, Year One. *Game Studies*, 1(November), 1–4.
- Arenas, L. (2011). *Fantasmas de la vida moderna. Ampliaciones y quiebras de lo subjetivo en la ciudad contemporánea*. Madrid: Trotta.
- Aupers, S., & Houtman, D. (2010). *Religions of Modernity: Relocating the Sacred to the Self and the Digital*. (S. Aupers & D. Houtman, Eds.). Boston: Brill.
- Bainbridge, W. S. (2013). *eGods: Faith versus Fantasy in Computer Gaming*. Oxford: Oxford University Press.

- Bartle, R. (2004). *Designing Virtual Worlds*. Berkeley: New Riders.
- Bataille, G. (2007). *El erotismo*. Barcelona: Tusquets.
- Baudrillard, J. (1978). *Cultura y Simulacro*. Barcelona: Kairós.
- Bauwens, M. (1999). Is a new kind of basis of society—the “cyber-sacred”—beginning to take shape? *Cybersociology*.
- Boorstin, D. J. (1992). *The Image: A Guide to Pseudo-Events in America* (Vintage Bo). New York: Random House.
- Bordwell, D. (1996). *La Narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós.
- Burger, M., & Boret, P. (2012). *Religions in Play. Games, Ritual & Worlds*. Zurich: TVZ Theologischer Verlag Zürich.
- Campbell, H. A., & Grieve, G. P. (2014). *Playing with Religion in Digital Games*. Bloomington: Indiana University Press.
- Carretero, Á. E. (2003). Postmodernidad e imaginario. Una aproximación teórica. *Foro Interno*, (3), 87–101.
- Castronova, E. (2007). *Exodus to the Virtual World: How Online Fun Is Changing Reality*. New York: Palgrave Macmillan.
- Clarke, A. C. (1973). *Profiles of the Future (Revised edition)*. London: Pan Books.
- Crogan, P. (2011). *Gameplay Mode: War, Simulation, and Technoculture*. London: University of Minnesota Press.
- Durkheim, E. (1982). *Las formas elementales de la vida religiosa*. Madrid: Akal.
- Eco, U. (1986). *Travels In Hyper Reality*. New York: Harcourt Brace Jovanovich.
- Eco, U. (1992). *Obra abierta*. Barcelona: Planeta-Agostini.
- Fairclough, C. R., & Cunningham, P. (2004). AI Structuralist Storytelling in Computer Games. *Proceedings of the International Conference on Computer Games: Artificial Intelligence, Design and Education*.
- Frazer, J. G. (1951). *La Rama dorada : magia y religión*. México: Fondo de Cultura Económica.
- García García, F. (2006). Videojuegos y virtualidad narrativa. *Icono14*, 8, 1–24.
- Garner, S. R. (2006). *Transhumanism and the imago Dei. Narratives of apprehension and hope*. University of Auckland.
- Geraci, R. M. (2012). Video Games and the Transhuman Inclination. *Zygon*, 47(4).
- Gil Soldevilla, S., Palao Errando, J. A., & Marzal Felici, J. J. (2014, January 12). Brands as New Forms of Religiosity: the Case of the World of Red Bull. *Trípodos*.

- González Requena, J. (2006). *Clásico, manierista, postclásico. Los modos del relato en el cine de Hollywood*. Valladolid: Castilla Ediciones.
- González Sánchez, J. L. (2011). *Jugabilidad y videojuegos : análisis y diseño de la experiencia del jugador en sistemas interactivos de ocio electrónico*. Saarbrücken: Editorial Académica Española.
- Gray, J. (2012). *The Immortalization Commision. The Strange Quest to Cheat Death*. London: Penguin Books.
- Habermas, J. (2009). ¿Qué significa una sociedad postsecular? Una discusión sobre el Islam en Europa. En *¡Ay, Europa!* (pp. 64–80). Madrid: Trotta.
- Hefner, P. (2009). The Animal that Aspires to Be an Angel: The Challenge of Transhumanism. *Dialog: A Journal of Theology*, 48(2), 164–173.
- Heidegger, M. (1995). *Camino de bosque*. Madrid : Alianza Editorial.
- Heidegger, M. (2001). *Introducción a la metafísica*. Barcelona: Gedisa.
- Heidegger, M. (2009a). *La autoafirmación de la Universidad alemana/El rectorado, 1933-1934/Entrevista del Spiegel*. Madrid: Tecnos.
- Heidegger, M. (2009b). *Ser y tiempo*. Madrid: Trotta.
- Hock-Koon, S. (2012). Halo: Viaje iniciático a la partida legendaria. En *Extra Life. 10 videojuegos que han revolucionado la cultura contemporánea* (pp. 141–162). Madrid: Errata Naturae.
- Hughes, J. (2004). Technologies of Self-perfection: What would the Buddha do with nanotechnology and psychopharmaceuticals? Consultado en <http://ieet.org/index.php/IEET/more/hughes20040922>
- Juul, J. (2001). Games Telling stories? - A Brief Note on Games and Narratives. *Game Studies*, 1(1), 1–12.
- Kale, S. H. (2004). Spirituality, Religion, and Globalization. *Journal of Macromarketing*, 24(2), 92–107. <http://doi.org/10.1177/0276146704269296>
- Kass, L. R. (2007). Keeping Life Human: Science, Religion and the Soul. Consultado en Agosto 11, 2016, from <https://www.commentarymagazine.com/articles/science-religion-and-the-human-future/>
- Kurzweil, R. (1999). *The Age of Spiritual Machines: When Computers Exceed Human Intelligence*. New York: Viking.
- Kurzweil, R. (2005). *The Singularity Is Near: When Humans Transcend Biology*. New York: Viking.
- Leary, T. (1994). *Chaos & Cyber Culture*. Oakland: Ronin Publishing.

- Lenoir, F. (2003). *Las Metamorfosis de Dios : la nueva espiritualidad occidental*. Madrid : Alianza.
- León, J. L. (2001). *Mitoanálisis de la publicidad*. Barcelona: Ariel.
- Lévi-Strauss, C. (1987). *Antropología estructural*. Barcelona: Paidós.
- Lipovetsky, G. (2007). *La felicidad paradójica*. Barcelona: Anagrama.
- López-Varela Azcárate, A. (2014). Antiabecedarian Desires : Odd Narratology and Digital Textuality. *Icono14*, 12, 29–55. <http://doi.org/10.7195/ri14.v12i2.727>
- Lyon, D. (2000). *Jesus in Disneyland: religion in postmodern times*. Oxford, UK and Malden, USA: Polity Press.
- Maffesoli, M. (2001). *El instante eterno. El retorno de lo trágico en las sociedades posmodernas*. Barcelona: Paidós.
- Mardones, J. M. (1996). *¿Adónde va la religión?: cristianismo y religiosidad en nuestro tiempo*. Santander : Sal Terrae.
- Martin, D. (1969). *The Religious and the Secular*. London: Routledge and Keagan Paul.
- Naam, R. (2005). *More Than Human: Embracing the Promise of Biological Enhancement*. Danvers: Broadway Books.
- Navarro Remesal, V. (2016). *Libertad dirigida: Una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Santander: Shangrila.
- Noble, D. (1997). *The religion of technology*. New York: Knopf.
- O'Leary, S. D. (1996). Cyberspace as Sacred Space: Communicating Religion on Computer Networks. *Journal of the American Academy of Religion*, 64(4), 781–808.
- Pardo, J. L. (2007). *Esto no es música : interoducción al malestar en la cultura de masas*. Barcelona: Círculo de Lectores.
- Pérez Latorre, Ó. (2012). *El Lenguaje videolúdico : análisis de la significación del videojuego*. Barcelona : Lartes.
- Planells, A. J. (2013). Sorry, but our princess is in another castle! Towards a theory of video games as ludofictional worlds. En B. Bigl & S. Stoppe (Eds.), *Playing with Virtuality, Theories and Methods of Computer Game Studies* (pp. 53–64). Frankfurt: Peter Lang.
- Planells, A. J. (2015a). Mundos posibles, grupos de presión y opinión pública en el videojuego Tropic 4. *Trípodos*, 37, 63–77.
- Planells, A. J. (2015b). *Videojuegos y mundos de ficción*. Madrid: Cátedra.
- Plate, B. (2010). Religion Is Playing Games: Playing Gods, Playing to Play. *Religious Studies and Theology*, 29(2), 215–230.

- Roco, M. C., & Bainbridge, W. S. (2003). *Converging Technologies for Improving Human Performance NANOTECHNOLOGY, BIOTECHNOLOGY, INFORMATION TECHNOLOGY AND COGNITIVE SCIENCE*. (M. C. Roco & W. S. Bainbridge, Eds.). Dordrecht: Springer.
- Rodríguez Serrano, A. (2006). Entre el videojuego y el cinematógrafo: Películas interactivas. *Binaria*, 5, 1–7.
- Rodríguez Serrano, A. (2010). Sujeto fragmentado: algunas contradicciones del discurso cinematográfico postmoderno. *Sphera Publica*, 10, 43–56.
- Taylor, C. (2014). *La Era Secular*. Barcelona: Gedisa.
- Turner, F. (2006). *From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism*. Chicago: University of Chicago Press.
- Verdú, V. (2003). *El estilo del mundo: la vida en el capitalismo de ficción*. Barcelona: Anagrama.
- Wagner, R. (2010). Our Lady of Persistent Liminality: Virtual Church, Cyberspace, and Second Life. En M. Mazur & K. McCarthy (Eds.), *God in the Details*. London: Routledge.
- Wagner, R. (2012). Religion in Video Games. En T. R. Clark & D. W. Clanton (Eds.), *Understanding Religion and Popular Culture: Theories, Themes, Products and Practices* (pp. 118–138). New York: Routledge.
- Weber, M. (1948). Science as a Vocation. En H. H. Gerth & C. Wright Mills (Eds.), *From Max Weber: Essays in Sociology* (pp. 129–146). London: Routledge.
- Wertheim, M. (1999). *The pearly gates of cyberspace: A history of space from Dante to the Internet*. London: Virago.
- Wiemker, M., & Wysocki, J. (2014). “When people pray, a god is born... This god is you!” An Introduction to Religion and God in Digital Games. *Online. Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, 5.

Agradecimiento

Este artículo ha sido posible gracias a la financiación del Ministerio de Economía y Competitividad para el subproyecto I+D “El sistema de investigación sobre prácticas sociales en Comunicación: mapa de proyectos, grupos, líneas, objetos de estudio y métodos” (CS02013-47933-C4-4-P), y de la Universitat Jaume I en el marco del proyecto “La crisis de lo real: la representación documental e informativa en el entorno de la crisis financiera global” (P1·1A2014-05), ambos proyectos bajo la dirección de Javier Marzal Felici.